

Tokens:

„vorne“ – 45° vor dem Steg

Schöne Seite – kampfbereit

Unterseite – nicht Kampfbereit

Fähnchen:

Bataillon – Wimpel

Brigade – Flagge

Division – Flagge + Nationalflagge

Armeeekorps – Nationalflagge

Zug: 2 Minuten

Alle Aktionen und Würfe ansagen/anzeigen

Pro Zug 2 von 5 Aktionen (auch doppelt)

- Bewegen
- Drehen
- Kampfbereitschaft
- Nahkampf
- Schießen

Nicht alle Tokens müssen die selbe Aktion ausführen

Kommando:

Einheiten zuerst aktivieren - D20

Wimpel für Bataillon, Telegraphen als Paar

Grundwert: **5** Flaggen automatisch

Veteranen: -2

Kein Kontakt zur Brigade: +6

Einzelaktivierung: +13

Kommandoreichweite: 15cm

Meldereiter erweitern um 15cm

Bewegung: D6 wie auf Einheitenkarte

∅ Bewegung: 3,5/W aufgerundet

Bewegung durch Freunde, nicht Feinde

Terrain:

Mittel (Wald, Dörfer) – 2/3 Bewegung

Schwer (Stadtgebiet, Steigung) - 1/3 Bewegung

Marschformation – Einheiten können in Marschformation doppelt so schnell bewegen

- Sind dabei nicht kampfbereit und längs gedreht.

Flaggen immer 5D6

Fernkampf:

D20 gegen Tabelle – Reichweite!

Effekte bei Treffer:

1. verliert die Kampfbereitschaft (Token umdrehen)
2. verliert Orientierung (Token um 180° drehen)
3. zieht sich ∅ Bewegung hinter Deckung oder eine freundliche Einheit zurück.
4. Bei reaktivem Schießen verliert der Angreifer alle weiteren Aktionen.

Nicht kampfbereite Einheiten werden sofort eliminiert.

Kritische Treffer:

20 trifft immer (D6 werfen - 6 tötet auch den Wimpel)

1 trifft nie

Deckung:

- Leicht: +1
- Gebäude: +2
- Feldbefestigung: +3

Nahkampf: Grundwert: **Einheitenkarte**

Einheiten näher als 15mm

Erfolg: Gegner wird eliminiert.

Misserfolg: Wie Fernkampftreffer auf selbst.

Kavallerie kann überreiten: +2 für folgende

Gegner nicht Kampfbereit: -5

Gegner in Feldbefestigung: +4

Gegner in Deckung: +3

Kavallerie in Flanke/Rücken: -2

Kav. gegen Infanterie vorne (kampfbereit): +10

Reaktive Aktionen – Bei sichtbarer Aktion

„vor“ einem Token einmal die Runde 1 von

2 Aktionen:

- Reaktives Schießen
- Reaktiver Rückzug